

PROTECTED BY US PATENT NUMBERS:
5282454, 5722383, 5736720, 5816232, 6015058, 6725852, 6739323, 7021302

This Manual Contains:

- Warranty Information
- Maintenance Instructions
- Operating Instructions
- Annotated Diagram

SPECIFICATIONS

Power	15 volts (requires two 9 volt batteries (not supplied)
Capacity	approx. 195 paintballs (.68 cal)
Activation	Break Beam IR circuit
Feed Rate	Up to 23 balls per sec. (bps) Force Feed On Marker

WARNING: NEVER SHOOT AT ANYONE WITHOUT PROPER PROTECTIVE EQUIPMENT FOR EYES, EARS, THROAT AND HEAD, WHICH MUST BE WORN AT ALL TIMES. EYE PROTECTION MUST BE DESIGNED SPECIFICALLY FOR PAINTBALL USE. FAILURE TO FOLLOW THESE SAFETY PRECAUTIONS MAY RESULT IN BODILY INJURY INCLUDING BLINDNESS AND DEAFNESS.



Call 1-877-877-GAME (4263) or visit our web site at www. viewloader.com/service if you should need an Illustrated Parts List.



P.O. Box 1956, Rogers, AR 72757, U.S.A.
877-877-GAME(4263) Fax (479)464-8701
www.viewloader.com

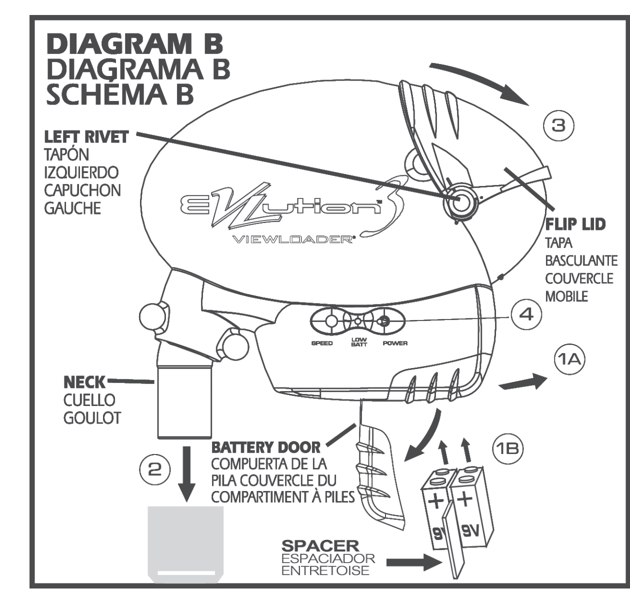
Part No.142404-000 05/06

RULES OF SAFE PAINTBALL MARKER HANDLING

1. Always wear proper eye, face and ear protection designed especially to stop paintballs.
2. Never shoot a person who is not wearing proper protection.
3. Treat every paintball marker as if it were loaded.
4. Never look down the barrel of the marker.
5. Never point the paintball marker at anything you don't wish to shoot.
6. Keep the paintball marker on safe until ready to shoot.
7. Keep the barrel plug in the paintball marker's muzzle when not shooting.
8. Always remove gas source before disassembly.
9. Store the paintball marker unloaded and degassed in a locked place.
10. Follow warnings listed on gas source for handling and storage.
11. Never use anything other than .68 caliber paintballs.
12. Do not shoot fragile objects such as windows.
13. Paintballs may cause staining of some porous surfaces such as brick, stucco and wood.
14. Always measure velocity before playing paintball.
15. Never shoot with velocities in excess of 300 feet per second.
16. Never engage in vandalism.
17. Do not use marker for drive-by shootings.
18. Do not modify your marker's pressurized air system or cylinder in any way.

OPERATION INSTRUCTIONS (See Diagram B)

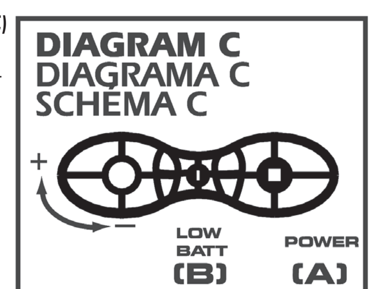
Step 1. Insert Batteries: Slide the Battery Door back in the direction of arrow **(1A)** to unlatch, then rotate the door down and forward in direction of arrow **(1B)**. Insert two 9V Batteries. Make sure battery terminals match markings that are located on the outside of the loader body and battery door.
Step 2. Install Loader: Press the neck portion of the loader into the feedport or elbow of the paintball marker as shown in direction of arrow **(2)** and orient so the lid is to the rear of the marker. The neck is designed to fit most common paintball markers. The fit should be firm and tight.



CAUTION: Do not overfill the loader! This will cause impeller jams or performance loss and could cause damage to the loader.

Step 3. Load Paintballs: Open the Lid by rotating back in the direction of arrow until it locks in the open position (3). Load paintballs but leave some room for movement. Close the Lid by unlatching and rotating back to the closed position and snap shut.
Step 4. Switch on Power: The power switch and low-battery LED indicator are located on the Left side of the Loader (4).

(See Diagram C)
Power Switch: (Diagram C) Push the toggle power switch (**A**) forward. Power is now on. The impeller will spin when the infrared (IR) sensor does not detect a paintball in the neck of the feed tube. The IR sensor will then automatically shut the motor off when a paintball is detected. Turn the power switch off after play or extended down time.



Low-Battery LED Indicator: The LED light (B) will glow steady as an indication that the battery power is less than optimal. The motor may continue to run although the performance will be low. The batteries should be replaced in order to maintain optimum performance. The battery is completely dead when the motor discontinues running.

STORAGE
To extend product and battery life, always turn the power switch off, remove the batteries, and store away from extremes in temperature and humidity.

CAUTION: DO NOT USE ANY ELECTRONIC CIRCUIT BOARD WITH THIS SYSTEM OTHER THAN THE SUPPLIED ELECTRONIC CIRCUIT BOARD.

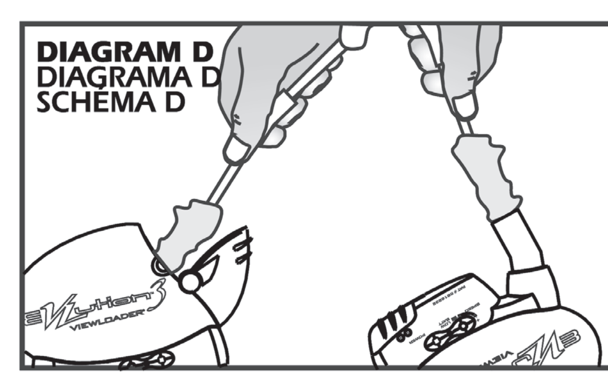
MAINTENANCE GUIDE

CLEANING

(Diagram D) Light cleaning may be done by using a flexible squeegee or similar object such as a paper towel to clean broken paint from inside the loader or feed tube.

Step 1. The body and flip lid may be cleaned with soap and water once they are separated from the circuit board and motor. Keep moisture away from the circuit board and servo.

Step 2. If the circuit board or motor is contaminated with paint, wipe them off with a clean, dry cloth. The components can be separated if necessary by unplugging the wiring harness.



DISASSEMBLY (See Diagram A)
Step 1. Place a towel on a flat surface and assemble 1 flathead screwdriver, 1 phillips screwdriver, 1 Cup (for screws and small parts
Step 2. Remove 2 lid screws or plastic fasteners and springs **(Diagram I)**.

Step 3. Remove lid **(Diagram I)**.

Step 4. Remove 9 shell screws **(Diagram A)**.

Step 5. Separate shell halves slowly with flathead screwdriver starting at the servo seam in the battery area and move slowly to the feed neck area.

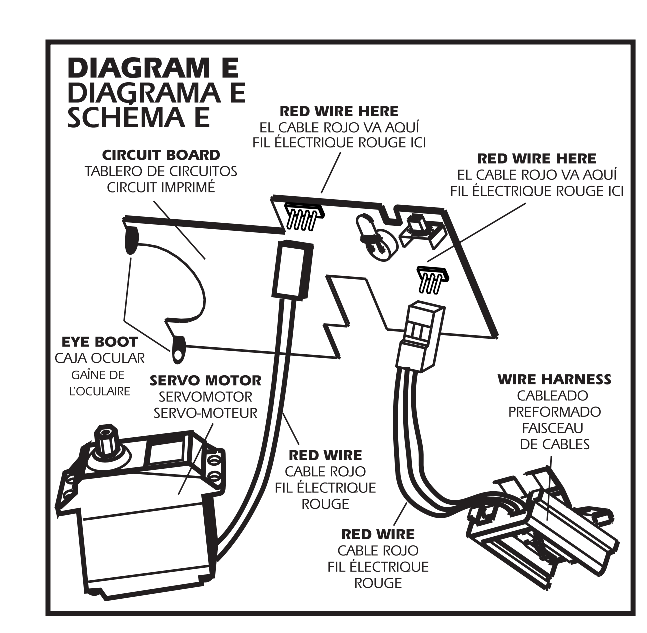
Step 6. Remove the Right and Left Raceway, the main circuit board, motor and propeller, and Wiring Harness from the Housing.

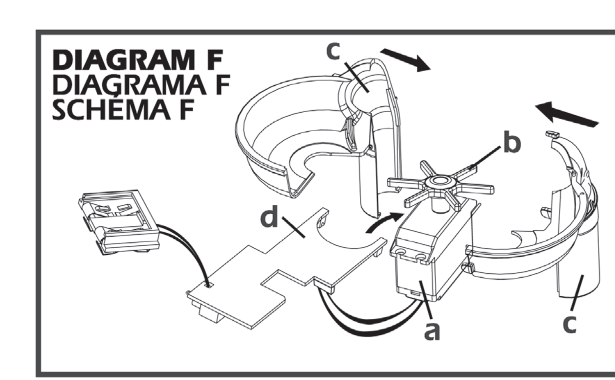
REASSEMBLY
Step 1. (Diagram E) Plug the Wiring Harness and Servo Motor Harness back into the Circuit Board as shown. **NOTE:** If the Wiring Harness is plugged in backwards the unit will not turn on. If the Servo Motor Harness is plugged in backwards the motor will turn in the wrong direction and paintballs will not feed into the neck portion of the loader.

Step 2. (Diagram F) Install the Impeller **(b)** onto the shaft of the Servo Motor **(a)**. Place the Servo Motor with Impeller **(b)** into the left and right Raceway halves **(c)**. Place the Circuit Board **(d)**, with wires attached, around the Feed Neck and Servo Impeller Shaft and under the raceway.

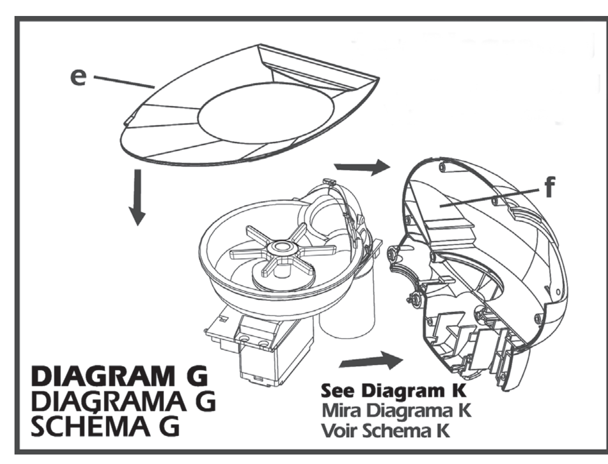
Step 3. (Diagram G) Reinstall the Ball Ramp **(e)** and assembly of Step 2 into the RightHousing **(f)**. Make sure the switch, LED light adjustments is oriented properly. Ensure that the wires are in a secure location so as not to get pinched or cut.

NOTE: The three wires from the wiring harness fit into the Left Housing. Test the direction of the impeller at this point to insure that it turns correctly in a counter-clockwise direction.





CAUTION: To prevent shorting out the wiring, check to assure no wire is crimped between servo, circut board or housing.



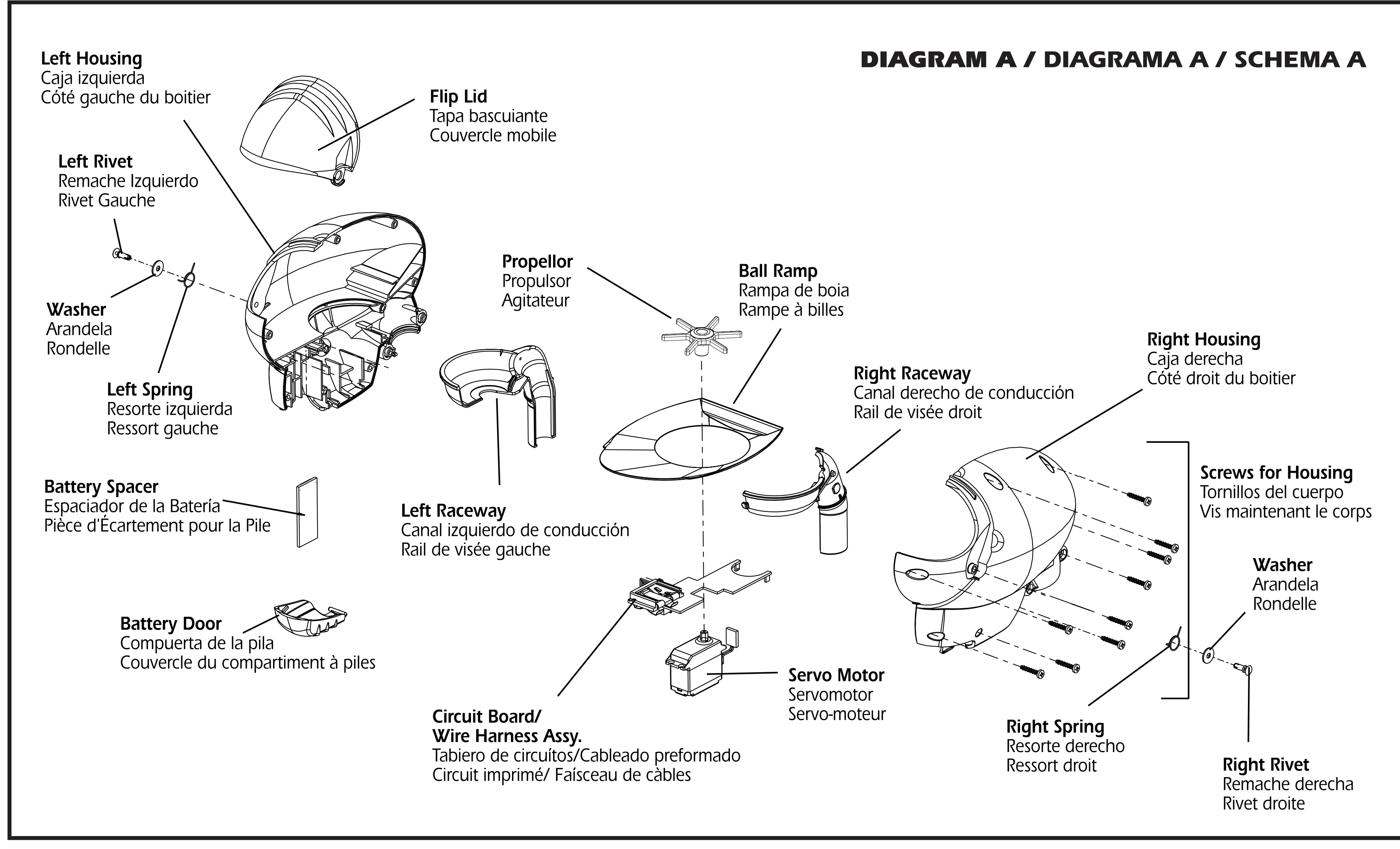
Step 4. (Diagram H) Carefully align the Right Housing assembly **(g)** into place with the Left Housing **(h)**. There should be just enough gap between the two housing halves to install the Battery Door Hinge **(i)**. This may be easier by carefully turning the unit upside down. After the battery door hinge is in place the two halves can be closed securely so there is no gap between them.

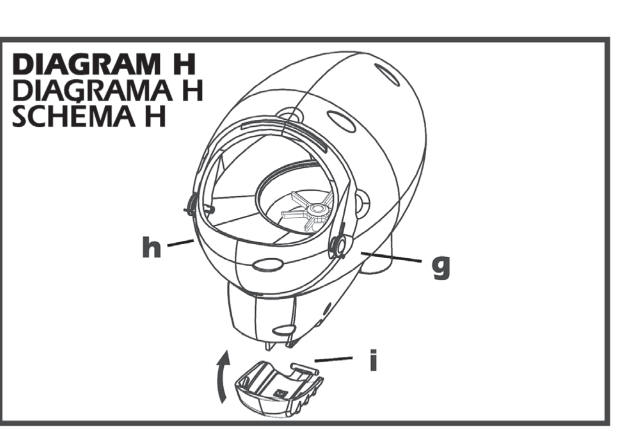
NOTE: Check to assure no wire is crimped between the Left and Right Housings.

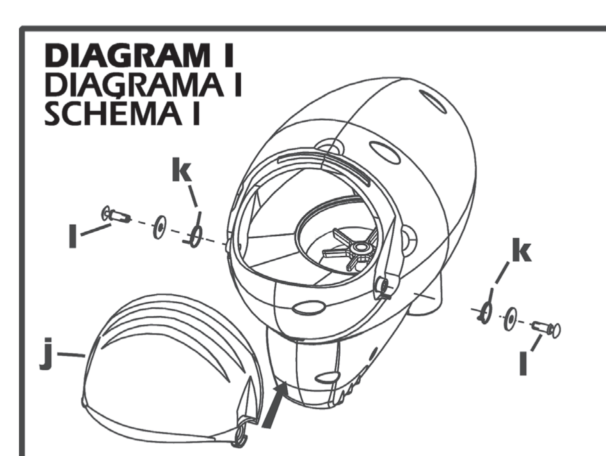
Step 5. Reinstall the nine body screws. Use a staggered technique to tighten. Avoid over tightening.

Step 6. (Diagram I) Install the Flip Lid **(j)** into place over the pivot posts on the side of each housing. Replace the Right and Left springs **(k)** and the Right and Left phillips head screws **(l)**.

Step 7. Test the direction of the impeller rotation for proper feeding prior to use on your marker. Impeller should rotate counter-clockwise for proper feeding.







TROUBLESHOOTING CHART

For further assistance in troubleshooting your loader call Viewloader® customer service at 1-877-877-4263

For new information on Viewloader® products and upgrades, go to www. viewloader.com.(**www.viewloader.com/service**)

Symptom	Cause	Solution
Loader Is Not Functioning \Or Is Losing Maximum Performance	Depleted Or Low Batteries	Replace Batteries
Loader Is Not Operating Properly	Broke Paint In The Loader	Clean The Loader.
Unit Runs but will not feed	Impeller rotating in clockwise direction	Disassemble and reverse Servo motor wiring plug to change direction of rotation to counter-clock wise
I Have Replaced Batteries And Cleaned My Loader And It Still Will Not Operate	Damaged Electronics	Visit A Local Service Center Or Contact Viewloader For Assistance At 877-877-GAME(4263)
I Have Taken Apart My Loader And Cleaned It. After Putting It Back Together It Will Not Function	Improper Assembly Of The Electronics or Eye Boots are Rotated Across Eyes	Reassemble The Loader Please Refer To The Electronic Assembly Diagram In Your Owners Manual
The Loader Jams Or Fill It With Paintballs	To Many Paintballs In The Loader	Leave Some Room For Ball Movement When Filling The Loader

WARNING: NEVER SHOOT AT ANYONE WITHOUT PROPER PROTECTIVE EQUIPMENT FOR EYES, EARS, THROAT AND HEAD, WHICH MUST BE WORN AT ALL TIMES. EYE PROTECTION MUST BE DESIGNED SPECIFICALLY FOR PAINTBALL USE. FAILURE TO FOLLOW THESE SAFETY PRECAUTIONS MAY RESULT IN BODILY INJURY INCLUDING BLINDNESS AND DEAFNESS

International Service Center List
List de Centre de Service Après-Vente International
Lista de Centros de Servicio Internacionales

Puerto Rico:
Amado Gonzalez
Villa Flores E-9
Urb. Los Frailes
Guaynabo, PR 00969
787.790.8258
FAX: 787.720.5112
amagon@prtc.net

Canada:
Kolder Canada
21 Grandview Cres.
Bradford, ON L3Z 2A5
905.775.9191
FAX: 905.775.6780
sales@koldercanada.com

Mexico:
Security Private Planet SA de CV
Bvd. Interlomas No. 5
Local G-6
Col. Lomas Anahuac
Huixquilucan Estado de México
CP 52760

South Africa:
Paintball City South Africa
P O Box 3090
Symridge 1420
27.11.828.7583
FAX: 27.11.828.7516
info@paintballcity.co.za
www.paintballcity.co.za

France:
Sport Attitude
ZI Avenue Rhin at Danube
72201 La Fleche Cedex
33.2.4348.5012
FAX: 33.2.43485005
www.sport-attitude.com

Germany:
CMC Sport GmbH
Am Wartfeld 1
61169 Friedberg
49.6031.73.75.0
FAX: 49.6031.73.75.19

New Zealand:
Kilwell Sports
490 Te Ngae Road Rotorua
64.7.345.9094
FAX:64.7.345.5149
sports@kilwell.co.nz
www.kilwell.co.nz

Brazil
Mercenarios
Rua Roma, 620
C.J. 124A
Sao Paulo SP 05050-090
55.11.3871.1468
mercenarios@mercenarios.com.br
www.mercenarios.com.br

Japan
K2 Japan Corporation
A Nishi-Sando Yamaki Bldg
3 28 6 Yoyogi Shibuya-ku
Tokyo 151-0053
81.3.3320.7822
FAX: 81.3.3320.8771
www.k2japan.com

WARRANTY INFORMATION

WARRANTY: LIMITED 90 DAY WARRANTY (ORIGINAL PURCHASE RECEIPT REQUIRED)

For 90 days from date of purchase, Viewloader® will repair or replace this loader free of charge if defective in material or workmanship. This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which may vary from state to state. Service is available from authorized Viewloader® Service Centers. A list of these is available at Viewloaders's website at www.viewloader.com or by calling Viewloader® at 1-877-877-GAME (4263). These Service Centers generally offer the quickest service.

If you would rather return your loader to Viewloader® please call customer service at1-877-877-GAME (4263) for return authorization number and shipping address. (Authorization number must be visible on outside of shipping package to be accepted.)

Do not return any products via non-trackable services such as regular mail or parcel post. Such products may become lost and Viewloader® Inc. will not be responsible for replacement.

PAINTBALL LOADERS OUT-OF-WARRANTY

Authorized Service Centers will gladly repair any markers out of warranty for a nominal charge to cover parts and labor. Repairs made by Service Centers will usually be faster and less expensive than those sent back to the factory. Go to www.viewloader.com/service for service center locations near you.

Prior to shipping out of warranty loaders, you must first call customer service at 1-877-877-GAME (4263) for return authorization number and shipping address. (Authorization number must be visible on outside of shipping package to be accepted.) Any out of warranty eVLution® 3 returned to Viewloader® must be shipped prepaid and include the repair fee. Please call the Customer Service number for current repair fees. Viewloader® will repair or replace the marker with a reconditioned unit of the same model. If payment is not included, you will be billed for the repair fee plus a $4.00 invoicing fee. Upon receipt of payment, the marker or its replacement will be shipped to you. In the event that the marker includes no means of contacting the sender or no payment for repairs is received within 60 days of billing, the ownership of the marker will be forfeited and it will be disposed of at the discretion of Viewloader®.

CHARGEUR À FORCE DE PAINTBALL EVLUTION 3 ÉLECTRONIQUE PATENTE DE EE.UU. NO.

5282454, 5722383, 5736720, 5816232, 6015058, 6725852, 6739323, 7021302

Instrucciones de Instalación

Este folleto contiene:
- Información sobre la garantía
- Instrucciones de uso
- Instrucciones de mantenimiento
- Diagrama con anotaciones

ESPECIFICACIONES

Alimentación eléctrica 15 voltios (requiere dos pilas de 9 voltios, no se incluyen las pilas)

Capacidad	aprox. 195 bolas de pintura (calibre 0.68)
Conmutación	Sensor de infrarrojos
Ajuste máximo:	Hasta 23 bolas por segundo (bps)

ADVERTENCIA: NUNCA DISPARE A NADIE QUE NO ESTÉ CUBIERTO CON EQUIPO DE PROTECCIÓN APROPIADO PARA OJOS, OÍDOS, GARGANTA Y CABEZA. ESTE EQUIPO DEBERÁ SER USADO TODO EL TIEMPO. LA PROTECCIÓN PARA LOS OJOS DEBERÁ SER DISEÑADA ESPECÍFICAMENTE PARA EL USO DE PAINTBALL. EL FALLAR EN SEGUIR ESTAS PRECAUCIONES DE SEGURIDAD PUEDE RESULTAR EN LESIONES DE GRAVEDAD O INCLUSO CEGUERA Y SORDERA

Llame al 1-877-877-GAME (4263) o visite nuestra página de Internet si usted necesita una lista ilustrada de piezas.

RÈGLES DE SÉCURITÉ POUR L'UTILISATION D'UN LANCEUR DE PAINTBALL

1. Siempre utilice protección adecuada para ojos, cara y oídos diseñada específicamente para detener la munición paintball.
2. Nunca le dispare a una persona que no tenga la protección de seguridad adecuada.
3. Maneje siempre cada pistola de Paintball como si estuviera cargada.
4. Nunca mire por el cañón del marcador
5. Nunca apunta su pistola a lo que no quiera disparar.
6. Mantenga la pistola con seguro hasta que esté listo para disparar.
7. Mantenga el cañón de la pistola con su tapón cuando no esté usando.
8. Remueva siempre la fuente de gas antes de desarmar.
9. Guarde bajo llave su pistola de paintball descargada de gas y demunición
10. Siga las instrucciones de seguridad de la fuente de gas para su manejo y almacenamiento.
11. Nunca use nunca nada que no se munición paintball de calibre .68
12. Nunca dispare a objetos frágiles tales como ventanas.
13. La munición paintball puede causar manchas en superficies porosas tales como ladrillo, madera o estuco.
14. Siempre mida la velocidad antes de empezar a jugar paintball.
15. Nunca dispare a velocidades en exceso a 300 pies (90 m) por segundo.
16. Nunca se involucre en vandalismo.
17. No utilice el marcador para tirar al pasar manejando.
18. No modifique en ninguna forma el sistema de aire a presión de su marcador o cilindro.

MODE D'EMPLOI POUR LE CHARGEUR (diagramme B)

Étape 1. Insérez les piles : Faites coulisser la porte du compartiment à piles dans la direction de la flèche **(1A)** pour le déverrouiller, puis faites-le tourner vers le bas et l'avant dans la direction de la flèche **(1B)**. Insérez deux piles de 9V. Assurez-vous que les bornes des piles correspondent aux marques situées à l'extérieur du corps du chargeur et de la porte du compartiment à piles..

Étape 2. Installez le chargeur : (diagramme B) Appuyez sur le col du chargeur pour l'insérer dans l'orifice d'alimentation ou le coude du marqueur de paintball, comme indiqué par la direction de la flèche, et orientez-le de façon que le couvercle soit à l'arrière du marqueur. Le col est conçu pour s'ajuster sur la plupart des marqueurs de paintball courants. Il devrait être fermement ajusté.

ATTENTION : Ne pas trop remplir le chargeur ! Laisser de la place pour que la bonne circulation des balles. Un chargeur trop plein est susceptible de provoquer l'enrayage du propulseur ou des pertes de performance et peut endommager le chargeur.

Étape 3. Chargez les paintballs : Ouvrez le couvercle en le faisant tourner dans la direction de la flèche jusqu'à ce qu'il s'enclenche dans la position ouverte (3) Chargez les paintballs tout en laissant de la place pour permettre leur mouvement. Fermez le couvercle en le déclenchant et en le ramenant à la position de fermeture puis fermez-le avec un bruit sec.

Étape 4. Allumez l'appareil : L'interrupteur et le voyant DEL de pile faible se trouvent sur le côté gauche du chargeur (4).

Interrupteur : (diagramme C) Poussez l'interrupteur à bascule (A) vers l'avant. Le dispositif est désormais allumé. Le propulseur se mettra à tourner quand le senseur infrarouge (IR) ne détecte pas de paintball dans le col du tube d'alimentation. Le senseur infrarouge éteindra alors automatiquement le moteur. Éteignez l'appareil après avoir joué ou pendant une pause prolongée.

Voyant DEL de pile faible : (diagramme C) Le voyant DEL reste allumé de façon constante pour indiquer que la charge des piles n'est pas optimale. Le moteur peut encore continuer à tourner, mais la performance sera affectée. Les piles devraient être remplacées pour assurer le maintien d'une performance optimale. La pile est complètement déchargée quand le moteur cesse de tourner.

ENTREPOSAGE

Pour prolonger la vie du produit et des piles, soyez sûr de toujours éteindre l'appareil au moyen de l'interrupteur, de retirer les piles et de les entreposer à l'abri des températures extrêmes et de l'humidité.

REMARQUE : Ne pas utiliser d'autre carte de circuit électronique que celle fourni avec ce système.

NOTICE D'ENTRETIEN DÉMONTAGE (voir schéma D)

Étape 1. Le corps de l'appareil et le couvercle mobile peuvent être nettoyés avec du savon et de l'eau après que le circuit imprimé et le moteur ont été retirés. Veillez à garder au sec tous les composants électriques.

Étape 2. Si de la peinture a pénétré jusqu'au circuit imprimé ou au moteur, essuyez-les avec un chiffon propre et sec. Si nécessaire, les composants peuvent être séparés en déconnectant le faisceau de câbles.

MONTAGE

Étape 1. Placez une serviette de bain sur une surface plate et rassemblez un tournevis plat, un tournevis cruciforme et 1 tasse ou une cuvette (pour les vis et les petites pièces).

Étape 2. Retirez du couvercle 2 vis ou les attaches et ressorts en plastique. (diagramme I).

Étape 3. Retirez le couvercle (diagramme I).

Étape 4. Retirez les 9 vis de la coque (diagramme A).

Étape 5. Séparez les moitiés de la coque lentement à l'aide du tournevis plat en commençant à la ligne du servo dans le compartiment des piles et en vous déplaçant lentement jusqu'à la région du tube d'alimentation.

Étape 6. Séparez les moitiés de la coque lentement à l'aide du tournevis plat en commençant à la ligne du servo dans le compartiment des piles et en

REMONTAGE

Étape 1. (Schéma E) Rebrancher les harnais de câblage et du servomoteur sur la carte de circuits imprimés, tel illustré. **REMARQUE.** – L'appareil ne fonctionnera pas si le harnais de câblage est branché à l'envers. Si le harnais du servomoteur est branché à l'envers, le moteur tournera dans la mauvaise direction et les billes ne seront pas chargées dans le goulot du chargeur.

Étape 2. (Schéma F) Monter l'agitateur (b) sur l'axe du servomoteur (a). Placer l'ensemble du servomoteur et de l'agitateur dans les moitiés Raceway gauche et droite (c). Placer la carte de circuits imprimés (d) avec ses fils autour du goulot d'alimentation et de l'axe du servo-agitateur et sous le chemin de roulement.

Étape 3. (Schéma G) Réinstaller la rampe à billes (e) et l'ensemble décrit à l'étape 2 dans le boîtier de gauche (f). Vérifier que l'interrupteur, la lampe DEL et les réglages de vitesse sont orientés correctement. S'assurer que les fils sont placés de façon à ne pas être coincés ou coupés. REMARQUE. – Les trois fils du harnais de câblage tiennent dans le boîtier de gauche. À ce point, vérifier la direction de l'agitateur pour s'assurer qu'il tourne dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre.

ATTENTION ! Pour empêcher un court-circuit du câblage, vérifier qu'aucun fil ne se trouve coincé entre le servo, la carte de circuits ou le boîtier.

Étape 4. (Schéma H) Aligner avec soin le boîtier de droite (g) sur celui de gauche (h). L'écart entre les deux moitiés de boîtier doit être assez large pour permettre l'installation de la charnière de la porte du compartiment à piles (i). Ceci est plus facilement obtenu en plaçant prudemment l'unité à l'envers. Lorsque la charnière se trouve en place, fermer les deux moitiés de boîtier de façon que l'écart disparaisse complètement. REMARQUE. – S'assurer qu'aucun fil ne se trouve coincé entre les moitiés de boîtier.

Étape 5. Revisser les neuf vis du corps, les serrant en les décalant. Éviter de trop les serrer.

Étape 6. (Schéma I) Réinstaller le rabat (j) sur les tiges de pivotement situées de chaque côté des boîtiers. Remettre en place les ressorts (k) et les vis cruciformes (l) de droite et de gauche.

Étape 7. Vérifier la direction de l'agitateur pour s'assurer que l'alimentation est correcte avant d'utiliser le marqueur. L'agitateur doit tourner dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre.

ADVERTENCIA: NUNCA DISPARE A NADIE QUE NO ESTÉ CUBIERTO CON EQUIPO DE PROTECCIÓN APROPIADO PARA OJOS, OÍDOS, GARGANTA Y CABEZA. ESTE EQUIPO DEBERÁ SER USADO TODO EL TIEMPO. LA PROTECCIÓN PARA LOS OJOS DEBERÁ SER DISEÑADA ESPECÍFICAMENTE PARA EL USO DE PAINTBALL. EL FALLAR EN SEGUIR ESTAS PRECAUCIONES DE SEGURIDAD PUEDE RESULTAR EN LESIONES DE GRAVEDAD O INCLUSO CEGUERA Y SORDERA

TABLEAU DE DÉPANNAGE

(Pour plus de détails, visiter le site Web www. viewloader.com/service)

Problème	Diagnostic	Solution
Le chargeur ne fonctionne pas ou fonctionne en dessous de son rendement maximal	Piles faibles ou épuisées	Remplacer les piles
Le chargeur ne fonctionne pas correctement	Le chargeur contient des écailles de peinture	Nettoyer le chargeur
L'appareil fonctionne mais n'alimente pas les billes	L'agitateur tourne dans le sens des aiguilles d'une montre	Le démonter et inverser la fiche de câblage du servomoteur pour que l'agitateur tourne dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre
L'appareil ne fonctionne toujours pas après avoir remplacé les piles et nettoyé le chargeur	Les composantes électroniques sont endommagées	S'adresser à un centre de service ou prendre contact avec ViewLoader au 1-877-877-GAME (4263)
Le chargeur ne fonctionne toujours pas après avoir été démonté, nettoyé et remonté	Les composantes électroniques ont été mal assemblées ou les gaines d'oculaire se trouvent devant les yeux	Rassembler le chargeur. Se reporter au schéma d'assemblage des composantes électroniques du Manuel de l'utilisateur
Le chargeur cale ou ne fonctionne pas après avoir été rempli de billes	Le chargeur contient trop de billes	Charger moins de billes

INFORMATIONS SUR LA GARANTIE

GARANTIE : GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS (QUITTANCE D'ACHAT D'ORIGINE REQUISE)

En cas de défaut de matériel ou de fabrication, Viewloader® s'engage à réparer ou remplacer ces pièces de mise à niveau gratuitement pendant 90 jours à partir de la date d'achat. Cette garantie vous procure des droits spécifiques. Il est possible que vous ayez d'autres droits qui peuvent varier d'état en état. Un service après-vente est disponible auprès des Centres de service Viewloader®. Une liste de ces centres est à disposition sur le site Web de **Viewloaders à www.viewloader.com/service,** ou vous pouvez appeler Viewloader® en marquant 1-877-877-GAME (4263). Ces Centres de service offrent généralement le service le plus rapide.

NO LO DEVUELVA AL VENDEDOR MINORISTA. LLAME AL, 1-877-877-GAME (4263) INFORMACIÓN DE GARANTÍA GARANTÍA: GARANTÍA LIMITADA DE 90 DÍAS (SE REQUIERE PRESENTACIÓN DE RECIBO DE COMPRA ORIGINAL)

En los primeros 90 días de la compra, Viewloader® reparará o reemplazará este marcador sin cargo alguno si se encuentra defectuoso en el material o fabricación. Esta garantía le otorga a usted derechos legales específicos. Usted también puede tener otros derechos los cuales pueden variara de estado a estado. Servicio al producto es disponible por parte de centros de servicio autorizados Viewloader®. Una lista de éstos puede ser encontrada en el ele website- www.brasseagle.com o llamando a Viewloader® al número 1-877-877-game(4263). Estos centros de servicio por lo general le ofrecen el servicio más rápido.

Si usted prefiere regresar su producto directamente a Viewloader® llame a nuestro número de servicio al cliente al 1-877-877-GAME (4263) para recibir un número de autorización y dirección de retorno. (Para ser aceptado, el número deberá estar visible en el exterior del paquetes de embarque.)

No regrese ningún producto a través de correo común y corriente.Tales productos pueden perderse y Viewloader® no se hace responsable por su reemplazo responsable por su reemplazo.

PISTOLAS DE PAINTBALL FUERA DE GARANTÍA

Los centros de servicio autorizado de Viewloader® con gusto harán las reparaciones a cualquier pistola de paintball por un cargo nominal que cubra partes y mano de obra. Reparaciones hechas en los Centros de Servicio por lo general serán más rápidas y de menor precio que las que son mandadas directamente a la fabrica.

Antes de mandar pistolas fuera de garantía llame a nuestro número de servicio al cliente al 1-877-877-GAME (4263) para recibir un número de autorización y dirección de retorno. (Para ser aceptado, el número deberá estar visible en el exterior del paquetes de embarque.)

Todo lo que no esté cubierto por la garantía marcador devuelto a Viewloader® deberá enviarse porte prepagado y deberá incluir la cuota de reparación. Llame al número de Servicio al Consumidor si desea saber las precios de reparación. Viewloader® reparara o remplazara la pistola con una unidad reacondicionada del mismo modelo. Si el pago no está incluido, usted será facturado por el costo de la reparación más un cuota de $4.00 dólares por gastos de facturación. Al recibir el pago, la unidad o su reemplazo será enviada de regreso a usted. En evento de que el producto no incluya ningún medio de comunicarse con el dueño del producto o que no se reciba pago por las reparaciones hechas dentro de un período de 60 días de la facturación, la propiedad del producto será anulada y dispuesta a la discreción de Viewloader®.

Cette garantie ne couvre pas les dommages infligés par le client au chargeur ou aux pièces pendant le montage.

CARGADOR DE PAINTBALLS EVLUTION 3 ELECTRÓNICO DE ALIMENTACIÓN FORZADA PATENTE DE EE.UU. NO.

5282454, 5722383, 5736720, 5816232, 6015058, 6725852, 6739323, 7021302

Instrucciones de Instalación

Este folleto contiene:
- Información sobre la garantía
- Instrucciones de uso
- Instrucciones de mantenimiento
- Diagrama con anotaciones

ESPECIFICACIONES

Alimentación eléctrica 15 voltios (requiere dos pilas de 9 voltios, no se incluyen las pilas)

Capacidad	aprox. 195 bolas de pintura (calibre 0.68)
Conmutación	Sensor de infrarrojos
Ajuste máximo:	Hasta 23 bolas por segundo (bps)

AVERTISSEMENT : NE TIREZ JAMAIS SUR UNE PERSONNE NE PORTANT PAS LES ÉQUIPEMENTS PROTECTEURS APPROPRIÉS POUR LES YEUX, LES OREILLES, LA GORGE ET LA TÊTE, LESQUELS DOIVENT D'AILLEURS ÊTRE PORTÉS EN TOUT TEMPS. LES LUNETTES DE SÉCURITÉ DOIVENT ÊTRE CONÇUES SPÉCIALEMENT POUR LE PAINTBALL. L' IGNORANCE DE CES CONSIGNES DE SÉCURITÉ PEUT PROVOQUER DES BLESSURES GRAVES, COMME LA PERTE DE L'OUÏE OU DE LA VUE

Llame al 1-877-877-GAME (4263) o visite nuestra página de Internet si usted necesita una lista ilustrada de piezas.



REGLAS PARA EL MANEJO SEGURO DE SU PAINTBALL

1. Siempre utilice protección adecuada para ojos, cara y oídos diseñada específicamente para detener la munición paintball.
2. Nunca le dispare a una persona que no tenga la protección de seguridad adecuada.
3. Maneje siempre cada pistola de Paintball como si estuviera cargada.
4. Nunca mire por el cañón del marcador
5. Nunca apunta su pistola a lo que no quiera disparar.
6. Mantenga la pistola con seguro hasta que esté listo para disparar.
7. Mantenga el cañón de la pistola con su tapón cuando no esté usando.
8. Remueva siempre la fuente de gas antes de desarmar.
9. Guarde bajo llave su pistola de paintball descargada de gas y demunición.
10. Siga las instrucciones de seguridad de la fuente de gas para su manejo y almacenamiento.
11. Nunca use nunca nada que no se munición paintball de calibre .68
12. Nunca dispare a objetos frágiles tales como ventanas.
13. La munición paintball puede causar manchas en superficies porosas tales como ladrillo, madera o estuco.
14. Siempre mida la velocidad antes de empezar a jugar paintball.
15. Nunca dispare a velocidades en exceso a 300 pies (90 m) por segundo.
16. Nunca se involucre en vandalismo.
17. No utilice el marcador para tirar al pasar manejando.
18. No modifique en ninguna forma el sistema de aire a presión de su marcador o cilindro.

INSTRUCCIONES DE OPERACIÓN DEL CARGADOR (Diagrama B)

Paso 1. Colocar las baterías: Deslice hacia atrás la compuerta de la batería en la dirección indicada por la flecha. **(1A)** para destrabar, luego gire la compuerta hacia abajo y hacia adelante en la dirección de la flecha **(1B)** Colocar dos baterías de 9V. Asegúrese de que los terminales de la batería coincidan con las marcas que están localizadas en el exterior del cuerpo del cargador y compuerta de la batería.

Paso 2. Instalar el cargador: (Diagrama B) Oprimir la parte del cuello del cargador hacia adentro de la compuerta de alimentación o el codo del marcador de paintball como se muestra en la dirección de la flecha (2) y orientar de modo que la tapa quede hacia la parte posterior del marcador. El cuello está diseñado para calzar en la mayoría de los marcadores de paintball más comunes. El calce debe ser firme y ajustado.

PRCAUCIÓN: ¡No sobrecargar el cargador! Dejar lugar para el movimiento de la bola. La sobrecarga causará atascos en el impulsor o merma en el desempeño y puede causar daños al cargador.

Paso 3. Cargar las Paintballs: Abrir la tapa girando hacia atrás en la dirección de la flecha hasta que trabe en la posición abierta (3) Cargar las paintballs pero dejar algo de lugar para el movimiento. Cerrar la tapa destrabando y girando nuevamente hacia la posición cerrado y hacer que trabe en dicha posición.

Paso 4. Encender el Interruptor de Energía: El interruptor de energía y el LED indicador de batería baja están ubicados sobre el lado derecho del cargador (4).

Interruptor de Energía: (Diagrama C) Empuje la llave inversora de energía (A) hacia adelante. Ahora la energía está conectada. El impulsor girará cuando el sensor infrarrojo (IR) no detecte una paintball en el cuello del tubo de alimentación. El sensor IR entonces apagará automáticamente el motor. Apagar el interruptor de energía después de jugar o durante un largo tiempo de inactividad.

LED Indicador de Batería Baja: (Diagrama C) La luz del LED brillará en forma fija como una indicación de que la energía de la batería es inferior al valor óptimo. El motor puede continuar funcionando, sin embargo el desempeño será bajo. Las baterías se deben reemplazar a fin de mantener un óptimo desempeño. La batería está totalmente agotada cuando el motor deje de funcionar

ALMACENAJE

Para extender la vida del producto y la de las baterías, apague siempre el interruptor de energía, retire las baterías y almacénelas lejos de lugares que tengan condiciones extremas de temperatura y humedad.

NOTA: No utilizar con este sistema ninguna otra placa de circuito electrónico más que la placa de circuito electrónico suministrada.

GUIA DE MANTENIMIENTO

LIMPIEZA

(Diagrama D) Se puede limpiar utilizando un estropajo flexible u otro objeto similar tal como un paño para limpiar la pintura rota del interior del cargador o tubo de alimentación.

Paso 1. El cuerpo y la tapa basculante pueden limpiarse con agua y jabón una vez que se separan del tablero de circuitos y del motor. Proteja todos los componentes electrónicos contra la humedad.

Paso 2 Si el tablero de circuitos o el motor están contaminados con pintura, límpielos con un paño limpio y seco. Los componentes pueden separarse, de ser necesario, desconectando el cableado preformado.

PARA DESARMARLO

(vea el Diagrama A)

Paso 1. Colocar una toalla en una superficie plana y preparar 1 destornillador plano, 1 destornillador phillips, 1 Recipiente (para tornillos y partes pequeñas).

Paso 2. Remover los 2 tornillos de la tapa o las trabas plásticas y los resortes. (Diagrama I).

Paso 3. Remover la tapa (Diagrama I).

Paso 4. Remover los 9 tornillos de la carcasa (Dibujo A).

Paso 5. Separar las mitades de la carcasa en forma lenta con el destornillador plano comenzando por la hendidura del servo en el área de la batería y avanzar lentamente hacia el área del cuello de alimentación.

Paso 6. Retire el canal de conducción derecho e izquierdo, el tablero principal de circuitos, el motor y el propulsor, así como el cableado preformado de la caja.

PARA VOLVER A ARMAR

Paso 1. (Diagrama E) Enchufe los cables Wiring Harness y Servo Motor Harness en el Tablero del Circuito, como se muestra. NOTA: Si el Wiring Harness está enchufado al revés no se activará la unidad. Si el Servo Motor Harness está enchufado al revés, el motor girará en dirección contraria y las paintball no alimentarán en la porción del cuello del cargador.

Paso 2. (Diagrama F) Instale el Impulsor (b) en el eje del Servo Motor **(a)**. Coloque el Servo Motor con el Impulsor **(b)** en las mitades de derecha e izquierda del Conducto **(c)**. Coloque el Tablero del Circuito **(d)**, con los hilos instalados, alrededor del Cuello de Alimentación (Feed Neck) y del Servo Impeller Shaft y debajo del conducto.

Paso 3. (Diagrama G) Vuelva a instalar la Rampa de la Bola (e) y el ensamblaje del Paso 2 en la Caja Izquierda **(f)**. Asegúrese que el conmutador, luz LED, y los ajustes de velocidad estén orientados debidamente. Asegúrese que los hilos se encuentren en un lugar seguro para que no se pellizquen ni corten.

NOTA: Los tres hilos del cableado se ajustan en la Caja Izquierda. Pruebe la dirección del impulsor en este punto para asegurarse que gira correctamente hacia la izquierda.

PRECAUCIÓN: Para evitar cortocircuito en los hilos, verifique que ningún hilo está enganchado entre el servo, tablero del circuito o caja.

Paso 4. (Diagrama H) Alinee cuidadosamente el ensamblaje de la Caja Derecha **(g)** en su lugar con la Caja Izquierda **(h)**. Deberá haber separación suficiente entre las dos mitades de las cajas para instalar la visagra de la puerta de la batería (i). Esto puede hacerse más fácil volteando la unidad, Después de que la visagra de la puerta de la batería esté en su lugar podrán cerrarse las dos mitades para que no quede separación alguna entre ellas.

NOTA: Asegúrese que no ha quedado enganchado ningún hilo entre las cajas de la izquierda y de la derecha.

Paso 5. Vuelva a instalar los nueve tornillos del cuerpo, siguiendo la técnica de apretarlos alternadamente. No los apriete demasiado.

Paso 6. (Diagrama I) Instale la tapa Flip **(j)** en el lugar sobre los postes pivotales en el lado de cada caja. Vuelva a poner los resortes de la derecha y de la izquierda **(k)** y los tornillos phillips de la derecha y de la izquierda **(l).**

Paso 7. Compruebe la dirección de la rotación del impulsor para cerciorarse que alimenta debidamente, antes de usarlo en su marcador. El impulsor deberá girar hacia la izquierda para que alimente debidamente.

ADVERTENCIA: NUNCA DISPARE A NADIE QUE NO ESTÉ CUBIERTO CON EQUIPO DE PROTECCIÓN APROPIADO PARA OJOS, OÍDOS, GARGANTA Y CABEZA. ESTE EQUIPO DEBERÁ SER USADO TODO EL TIEMPO. LA PROTECCIÓN PARA LOS OJOS DEBERÁ SER DISEÑADA ESPECÍFICAMENTE PARA EL USO DE PAINTBALL. EL FALLAR EN SEGUIR ESTAS PRECAUCIONES DE SEGURIDAD PUEDE RESULTAR EN LESIONES DE GRAVEDAD O INCLUSO CEGUERA Y SORDERA.

GRÁFICA DE DETECCIÓN Y CORRECCIÓN DE FALLAS

(Vea el website para más detalles. www.viewloader.com/service)

Síntoma	Causa	Solución
El cargador no funciona o no rinde al máximo	Baterías descargadas o con poca carga	Reemplazar las baterías
El cargador no trabaja debidamente	Pintura rota en el cargador	Limpiar el cargador
La unidad trabaja pero no alimenta	Impulsor girando hacia la derecha	Desmontar e invertir el enchufe de los hilos del Servo motor para que cambie la dirección de la rotación hacia la izquierda
He cambiado las baterías y limpiado mi cargador y sigue sin funcionar	Electrónicos dañados	Visite a un Centro de Servicio Local o póngase en contacto don Viewloader si necesita asistencia llamando al 877-877-GAME(4263)
He desmontado mi cargador y lo he limpiado. Lo he vuelto a montar y sigue sin funcionar	Ensamblaje inadecuado de las Botas de Ojal o Electrónicas están giradas transversalmente	Vuelva a ensamblar el cargador Consulte el diagrama de ensamblaje electrónico de su Manual del propietario
El cargador e atasca o no funciona después de que lo he llenado de paintball	Demasiadas paintballs en el cargador	Deje espacio para el movimiento de la bola cuando llene el cargador

INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA

GARANTÍA: LIMITADA POR UN PERÍODO DE 90 DÍAS (SE REQUIERE EL RECIBO DE COMPRA ORIGINAL)

Durante 90 días a partir de la fecha de compra, Viewloader® reparará o reemplazará estas partes para instalación de mejoras sin cargo alguno, por defectos en el material o en la mano de obra. Esta garantía le da a usted derechos legales específicos. Usted podría tener también otros derechos que varían de estado a estado. El servicio está disponible por parte de Centros de Servicio Viewloader® autorizados. Una lista de estos centros está disponible en el sitio Web de **Viewloader® en www.viewloader.com/service** o bien llamando a Viewloader® al teléfono 1-877-877-GAME (4263). Estos Centros de Servicio generalmente ofrecen el servicio más rápido.

Si usted desea devolver su cargador a Viewloader, llame al departamento de servicio al 1-877-877 GAME (4263) para que le den un número de autorización de retorno y la dirección de envío. (El número de autorización deberá estar visible en la parte exterior del paquete, de lo contrario no se aceptará).

No devuelva ningún producto por medios que no se puedan verificar tales como correo ordinario o correo de paquetes. Tales productos pueden perderse y ViewLoader no será responsable para reemplazarlos.

CARGADORES DE PAINTBALL SIN GARANTÍA

Los Centros de Servicio Autorizados repararán cualquier cargador que no tenga garantía por una cuota nominal para cubrir partes y mano de obra. Las reparaciones hechas en los Centros de Servicio normalmente son más rápidas y menos caras que las que se hacen en fábrica. Vaya a **www.viewloader.com/service donde se exponen los centros más cercanos a usted. Antes de devolver cargadores sin garantía, usted deberá llamar a servicio al consumidor al 1-877-877-GAME (4263)** para que le den la dirección y un número de autorización de devolución. (El número de autorización deberá aparecer en la parte externa del paquete, de lo contrario no será aceptado). Todo producto eVolution sin garantía devuelto a ViewLoader deberá enviarse porte prepagado e incluir la tarifa de reparación. Llame al Centro de Servicio al Consumidor para que le informen sobre las tarifas de reparación. ViewLoader reparará o remplazará el cargador por una unidad reconstruida del mismo modelo. Si no se incluye pago, se le facturará a usted la cuota de reparación más $4.00. Una vez recibido el pago, el cargador o su reemplazo será enviado a usted. En el caso en que el cargador no indique forma de ponerse en contacto con el que lo envía, o no incluya el pago por la reparación recibida dentro de 60 días de la facturación, se anulará el derecho de propiedad del cargador y quedará a discreción del ViewLoader.